

Pelin ohjeet

PELIN SISÄLTÖ

Henkilöhahmokortti: 12

Apukortit: 48

Yllätyskortit: 6

Peli on tarkoitettu 3–12 pelaajalle. Ikäsuositus +15.

Peliä voi pelata yksilöinä, pareittain tai ryhmissä.

Pareittain/ryhminä pelattaessa parilla/ryhmällä on yhteinen pelihahmo.

Pelin tavoitteena on ryhmäytyminen sekä erilaisuuden ja empatian tietoisuuden lisääminen ryhmässä.

Pelaajien määrästä riippuen pelaajille voidaan myös jakaa useampi henkilöhahmokortti kerralla.

PELIKORTIT

Jokaisella henkilöhahmolla on oma hahmokortti ja neljä (4) apukorttia.

Henkilöhahmokortissa on hahmon sanallinen kuvaus.

Jokaisella henkilöhahmolla on oma symboli.

Henkilöhahmot sekä niihin liittyvät apukortit on merkitty samalla symbolilla.

Apukortit voivat olla henkilöitä, paikkoja, tunteita tai erilaisia tavaroita. Sama apukortti voi liittyä useampaan henkilöhahmoon.

Pakassa on myös kuusi (6) yllätyskorttia, jotka eivät liity yhteenkään henkilöhahmoon.

PELIN KULKU

Pelaajien tehtävänä on selvittää kuka tai mikä auttaisi omaa henkilöhahmoa.

Jokaiselle pelaajalle/ryhmälle jaetaan yksi (1) henkilöhahmokortti ja kolme (3) apukorttia. Pelaajalla on koko pelin ajan kädessä yhteensä neljä (4) korttia.

Omalla vuorollaan pelaaja joko vaihtaa apukorttia valitsemansa pelaajan kanssa tai nostaa pöydällä olevasta apukorttipakasta yhden uuden kortin. Samalla pelaaja luopuu yhdestä omasta valitsemastaan kortista. Vuoro vaihtuu, jos pelaaja ei saa korttia vaihdettua toisen pelaajan kanssa ja joutuu nostamaan kortin.

Symbolien avulla ei voi suoraan kysyä tai tiedustella apukortteja toisilta pelaajilta. Pelaajan pitää yrittää tiedustella tai päätellä tarvitsemiaan apukortteja muilla tavoilla. Myös lähelle osuvat vastaukset voidaan hyväksyä, esim. sukulaisten seura = perhe.

Peli päättyy, kun jokaisella pelaajalla on omia henkilöhahmoja vastaavat kolme (3) apukorttia.

Pelin on suunnitellut Tamk:n sosionomiopiskelijat



Samppa

Samppa on 16-vuotias jalkapallon harrastaja. Sampan on vaikea keskittyä koulussa ja hän epäilee, että hänellä on ADHD. Samppa kaipaisi tietoa asiasta sekä välineitä, jotka tukisivat hänen keskittymiskykyään.



Adisha

Adisha on hyvin opinnoissaan pärjäävä korkeakouluopiskelija. Adisha on alkanut kärsimään sosiaalisten tilanteiden pelosta ja luennoilla olo jännittää häntä kovasti. Ryhmätöissä Adishan on hyvin vaikeaa tuoda hänen äänensä kuuluviin, vaikka hän harrastaakin laulamista.



Sari

Sari on työuupumuksesta kärsivä lähihoitaja. Sari ei palaudu vapaapäivinä, vaan ajatukset pyörivät työpaikan asioissa. Sari ei tule enää samalla tavalla toimeen työyhteisönsä kanssa, mikä lisää uupumusta ennestään. Sari kuitenkin paikkaa tätä tuomalla taukokuoneeseen kukkia.



Niilo

Niilo oli parisuhteessa luokkakaverinsa Maijan kanssa vuoden, kunnes he erosivat. Niilon mielestä parisuhde eteni liian nopeasti, mutta Maija ei ymmärrä tätä. Nyt Maija yrittää saada luokkalaiset puolelleen puhumalla Niilosta pahaa.



Liam

Liam aloitti juuri työt päiväkodissa. Hän viihtyy työssään ja työkaverit kehuvat hänen ammatinvalintaansa, sillä varhaiskasvatukseen tarvitaan enemmän miespuolisia työntekijöitä. Työkavereiden suhtautuminen Liamiin kuitenkin muuttuu, kun he näkevät Liamin poikaystävänsä kanssa. Työkavereiden ennakkoluulot ja perustelemattomat pelot tulevat nyt esiin.



Marina

Marina on 14-vuotias ja vasta aloittanut koulunkäynnin pienen kylän koulussa muuton takia. Edellisessä koulussa hänet tunnettiin goottimaisesta tyylistään ja hänen hiuksensa ovat olleet vaikka minkä väriset. Pienen kylän koulussa tämä kuitenkin koetaan outona, ja Marinan on vaikeaa tutustua opiskelijoihin.



Sylvi

Sylvi on jo isoäiti. Hän tuntee olonsa usein alakuloiseksi, sillä hänen tyttärensä lapsineen asuu kaukana. Hän kaippaa kovasti sukulaisiaan. Päivät kuluvat lähinnä lukiessa.



Rauno

Rauno asuu missä milloinkin, usein kavereiden luona tai hätätapauksessa viettää yönsä kadulla. Hän näyttää epäsiistiltä, eikä ole peseytynyt kahteen viikkoon.



Neea

Neea menetti työpaikkansa, kun yritystä saneerattiin. Hänen on vaikea saada töitä, sillä hän jätti aikanaan koulut kesken. Aamuherätyksetkään eivät ole helppoja, koska päivät ovat tyhjiä.



Joni

Joni on hyvin menestynyt pelisuunnittelija. Ikää on vasta 23v, mutta hieno auto ja omistusasunto kalliilta alueelta on jo hankittu. Hän on tuttu näky paikkakunnan yökerhoissa. Joni ei voi käsittää, miten joillakin ei rahat riitä edes vuokraan, häntä ihmetyttää myös näkemänsä leipäjonot.



Rasmus

Rasmuksella kävi tuuri, hän pääsi kesätöihin kahvilaan. Rasmus on aina tykännyt köksäntunneista ja onkin taitava leipomaan. Hän on rehellinen ja ahkera. Kaikki eivät vain ole yhtä rehellisiä, hänen työnantajansa on jättänyt viimeisen palkan maksamatta.



Paju

Paju on parikymppinen opiskelija, joka on aloittanut työt opiskelun ohella. Paju on harrastanut cosplayaamista jo useita vuosia. Hän julkaisee harrastuksestaan kuvia Instagramiin mutta pitää huolta että kasvot eivät näy. Nyt opiskelijakaveri on tunnistanut Pajun kuvista ja kertonut asiasta muille luokkakavereille. Pajua nolottaa asia.



Lääkehoito



Stressilelu



Koulupsykologi



**Koulunkäynnin-
ohjaaja**



**Opiskelija-
terveydenhuolto**



**Rentoutus-
harjoitukset**



Musiikki



Koulupsykologi



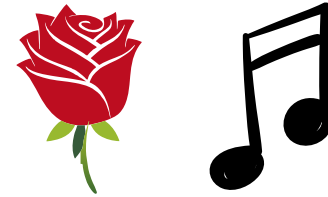
**Työterveyden-
huolto**



Lepo



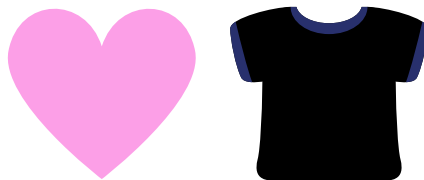
Sairasloma



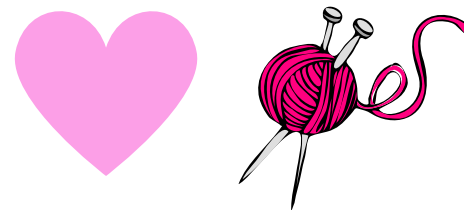
**Rentoutus-
harjoitukset**



Yhteishenki



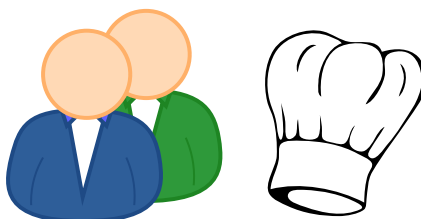
**Koulu-
henkilökunta**



Ystävät



**Tunne- ja
vuorovaikutus-
taidot**



Työyhteisö



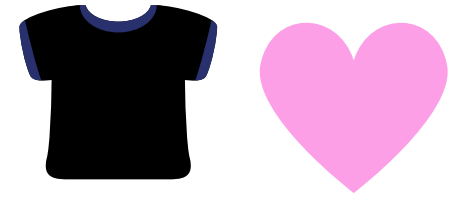
Vertaistuki



Tieto



Pomo



**Koulu-
henkilökunta**



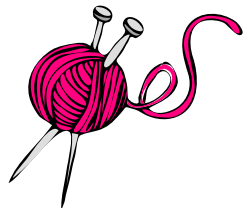
Itsetunto



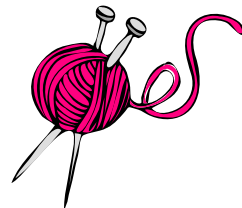
Ryhmäytyminen



Vanhemmat



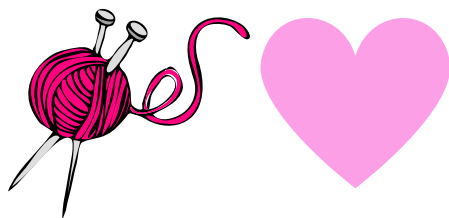
Keinutuoli



**Sukulaisten
seura**



Käsityökerho



Ystävät



Ruoka



Asunto



Myötätunto



**Puhtaat
vaatteet**



Herätyskello



Opiskelupaikka



Työpaikka



Harrastus



Myötätunto



Asenne



Vapaaehtoistyö



Peli



Palkka



Työyhteisö



Ammattiliitto



Työturva



Rohkeus



Somevalistus



Harrastusyhteisö



Itsetunto



Sima



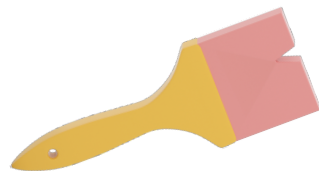
Shoppailu



Hieronta



Täytekakku



Maalaaminen



Videopelit